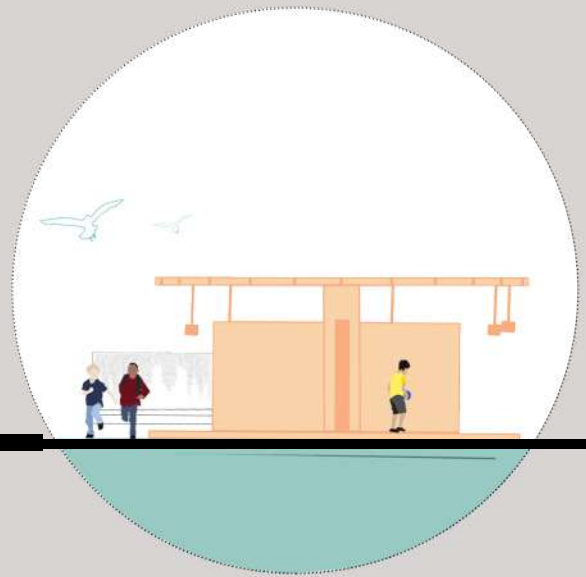


ARQUITECTURA
PORTAFOLIO

KATHERINE MASSANA

2018 - 2020





Querido lector,

el presente portafolio es una muestra de distintos proyectos desarrollados a lo largo de mi recorrido académico, reflejan mi integridad y habilidades profesionales adquiridas, con una mirada analítica en distintas escalas proyectuales.

En la recopilación de estos proyectos se trata de exponer los distintos análisis de forma y función que acompañan todo proceso de diseño, en conjunto con una lectura del contexto físico, las dinámicas sociales y tejido urbano existente, con el fin de lograr una pieza arquitectónica que armonize con su entorno inmediato.



PARQUE MIMILOA

**15 DE MAYO - Calle Melchor Ocampo
No. 101, Colonia Concepción La Cruz,
Heróica Puebla de Zaragoza, Puebla,
México.**

El proyecto toma forma a raíz de la necesidad de la comunidad ubicada a los alrededores de la Escuela Primaria 15 de Mayo de tener un espacio de espera seguro tanto para los niños y padres a la hora de entrada y salida de la institución educativa, por lo que se propone una “Calle de juegos” que fuera del horario escolar responde a un espacio interactivo para los habitantes mas próximos.

El concepto busca rescatar el valor de los juguetes típicos de la cultura mexicana y que ahora son ajenos a las nuevas generaciones, invitando a los niños a un contacto directo con el espacio, derivando de ahí su nombre “Mimiloa”, que está tomado del nahuatl que quiere decir “revolcarse o rodar”

Materia

Diseño urbano

En colaboración con

Daniela Cruz Hernández

Catedrático

Arq. Víctor Hugo Medrano Parra

ESTADO ACTUAL



Vista A



Vista B

Fuente: Google Earth.

MATERIALIDAD



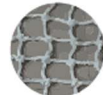
Concreto ecológico



Madera



Tapetes antifatiga



Cuerdas



Llantas



Arenas medias y finas



Pintura para
pizarrón de gis



Pintura
de piso



VEGETACIÓN



Jazmín



Salvia mexicana



Vainilla



Cacteaceas



Jacaranda



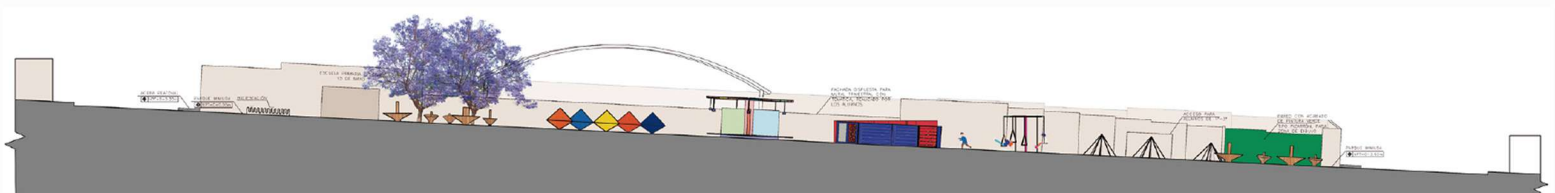
Enredadera
(Barrera vegetal)



Planta de conjunto



Sección transversal



Sección longitudinal



Acceso vehicular



Acceso para alumnos de 1° a 3°



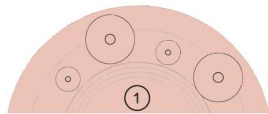
Niños de 9 a 12 años

La propuesta plantea dividir los accesos para generar un mayor control y orden en la salida, el diseño del mobiliario de juego se basa en el mismo orden.

Acceso para alumnos de 4° a 6°



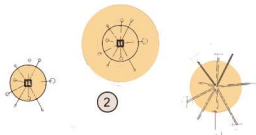
Niños de 9 a 12 años



1. Bancas trompo

Área de juego / descanso

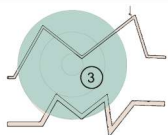
Actividades
Imaginar, crear, modificar, pintar, hablar, observar, escribir.



2. Voladores de Papantla

Área de juego

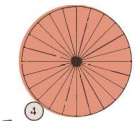
Actividades
Imaginar, crear, modificar, pintar, hablar, observar, gatear, entrelazar, amarrar, bailar, jalar, estirar.



3. Tablitas mágicas

Área de juego

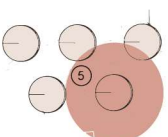
Actividades
Imaginar, crear, modificar, pintar, hablar, observar, gatear, entrelazar, amarrar, bailar, jalar, estirar, manipular objetos, contar, asociar, construir, cantar.



4. Matraca

Área de juego

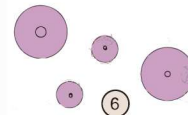
Actividades
Correr, saltar, empujar, subir, sujetar, moverse, socializar, participar, integrar, cantar.



5. Pirinola

Área de juego

Actividades
Correr, saltar, empujar, subir, sujetar, moverse, socializar, participar, integrar, cantar, esconderse,



6. Bancas trompo

Área de descanso

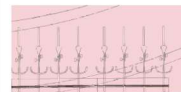
Actividades
Socializar, descansar, platicar, escuchar.



7. Zona de vendedores

Área de vendedores

Actividades
Socializar, descansar, platicar, escuchar, contar, comprar, comer.



8. Biciparking

Área de descanso

Se propone un estacionamiento para bicicletas puesto que se pretende que el espacio funcione como un parque local en donde los niños del entorno además de los alumnos de la primaria puedan ir a jugar.

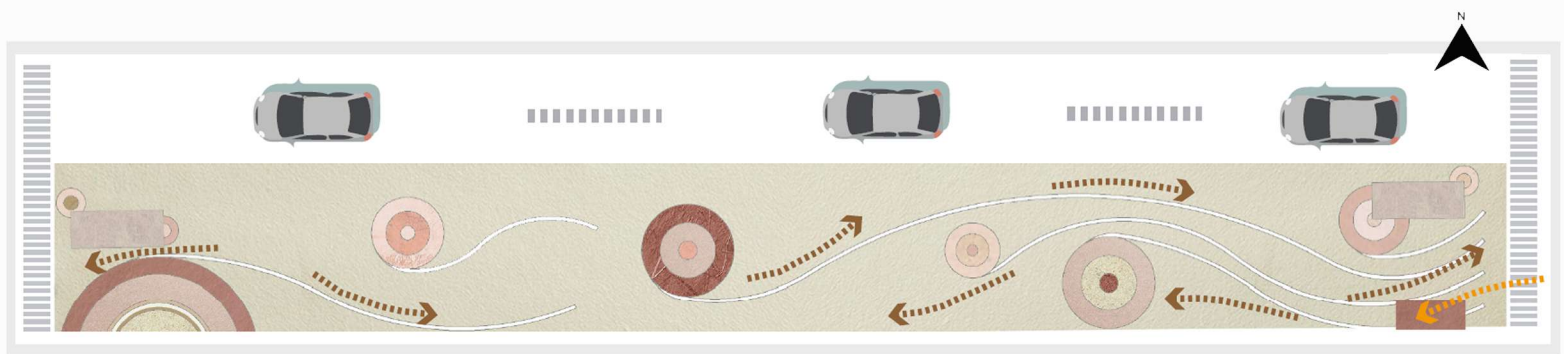
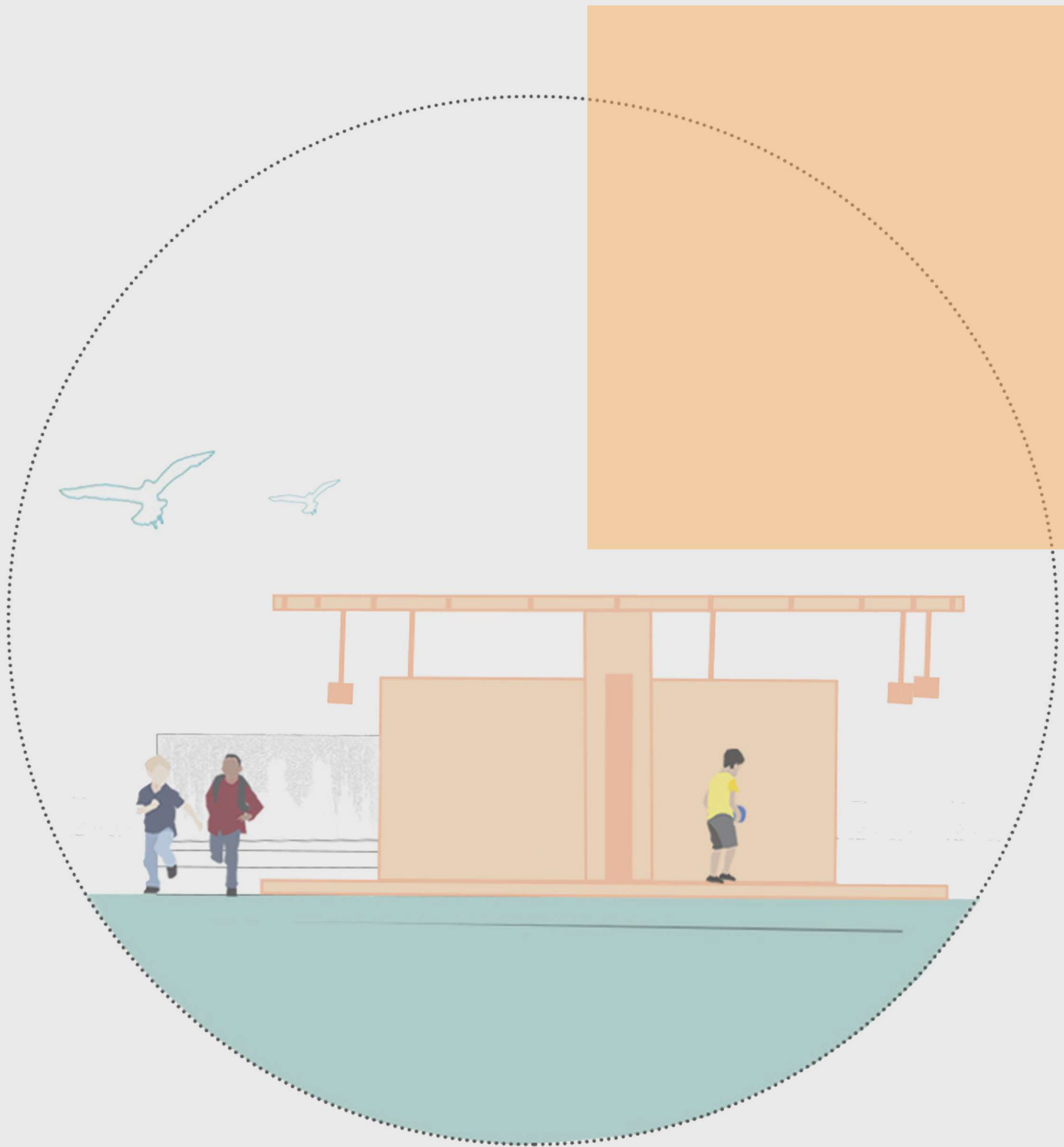


Diagrama de circulaciones

Simbología

- Carril vehicular de baja intensidad
- > Circulaciones internas
- ||||| Paso peatonal
-> Biciparking





LA MATRACA

Juguete interactivo / Calle de juegos
Puebla, México.

Ahondando en el tema de los juguetes típicos mexicanos, encontramos a “La Matraca”, un instrumento usualmente elaborado a base de madera que se encuentra en presente no solo en dicho país, sino también, en la cultura latinoamericana con variaciones mínimas.

Por lo que bajo la temática de la calle de juego, se propone una ampliación de la escala de este juguete/instrumento, que permita a los niños interactuar con el, sin dejar perder su característico sonido.

Usuario

Niños entre 6 a 9 años de edad

Materia

Diseño urbano

Catedrático

Arq. Víctor Hugo Medrano Parra

RESEÑA HISTÓRICA

La matraca o carraca es un instrumento musical y juguete infantil muy popular no solo en México, sino en gran parte de Latinoamérica, la encontramos en cada país con sus variaciones. Sin embargo, este juguete tradicional tiene sus orígenes en los países árabes y fue introducido a américa latina gracias a los españoles.

Su nombre viene del árabe: **Mitraqa** = martillo

Taraq = golpear



MATERIALES



MADERA DE
CAOBA



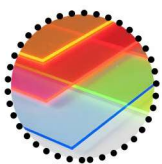
MADERA
CONTRACHAPADA



MADERA DE
BALSA



BOTELLAS DE
PLÁSTICO
TRANSPARENTE



METACRILATO



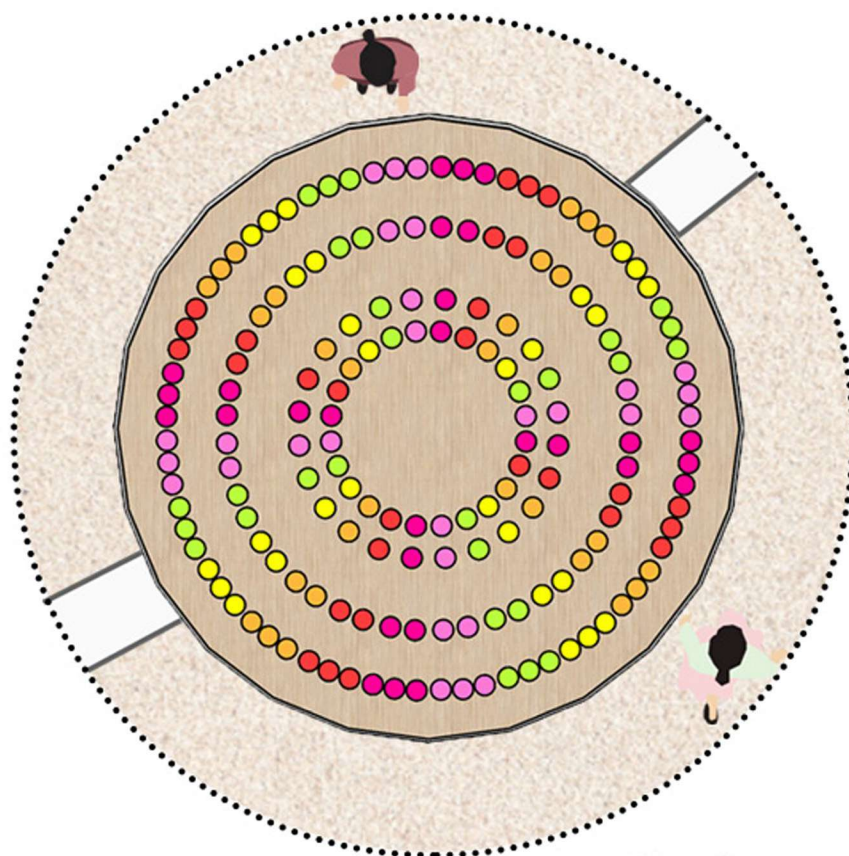
PINTURA PARA
PIZARRÓN DE
GIS



RUEDA DE HULE

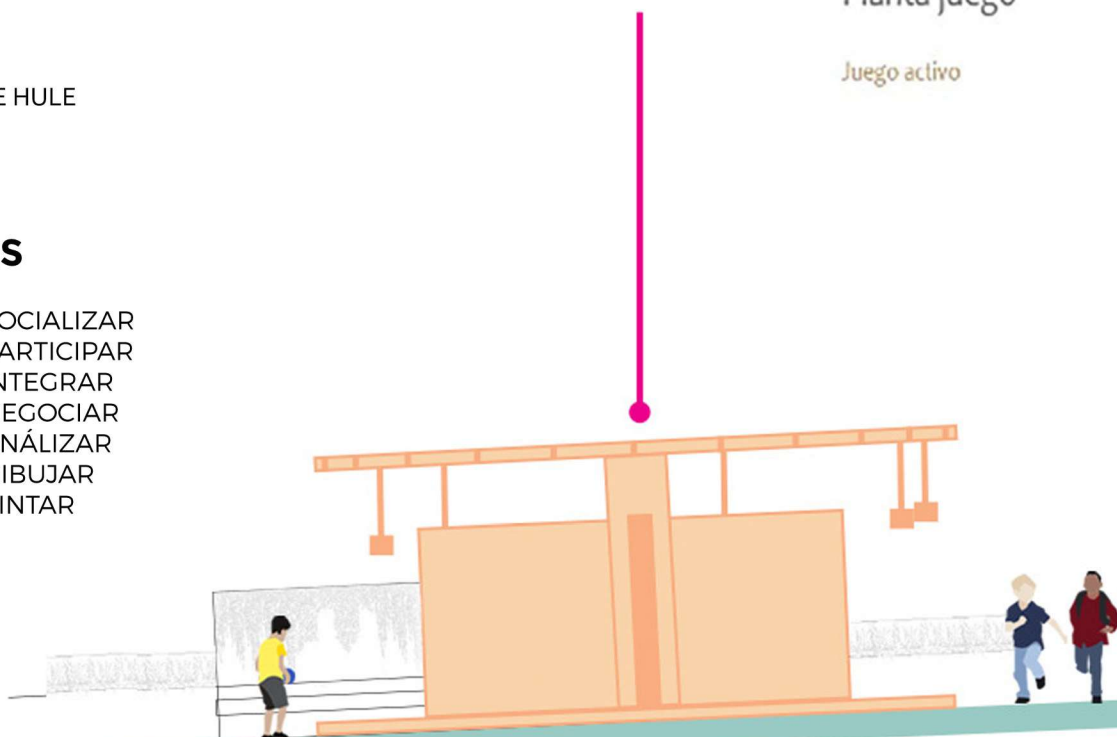
ACTIVIDADES

- CORRER
- SALTAR
- EMPUJAR
- MOVERSE
- SUJETAR
- JALAR
- CANTAR
- SOCIALIZAR
- PARTICIPAR
- INTEGRAR
- NEGOCIAR
- ANÁLIZAR
- DIBUJAR
- PINTAR



Planta juego

Juego activo



Para poner en funcionamiento el juguete, es necesaria la interacción entre los niños, pues subiendo a la plataforma, que tiene una altura de 0.15m con el objetivo que generen conciencia de su entorno y se vean obligados a “escalarlo”, podrán ubicarse frente a una de las alas de madera y con trabajo en equipo podrán disponerse a empujar dichas alas y liberar el sonido característico de la matraca, en caso no se cuente con 4 niños o más en el momento, los chicos podrán dibujar y colorear sobre la superficie de las alas con gis o tiza, gracias a su acabado de pizarrón; en la cara opuesta de la superficie de las alas se podrán apreciar figuras decorativas alusivas a la cultura mexicana y leer mensajes educativos.



DETALLE DE EJE



“La Matraca” es un juguete pensado mayormente de madera para estimular la motricidad de los niños, pues es un material que requiere que sea sujetado con conciencia y firmeza, incentivando al mismo tiempo el sentido del tacto de los pequeños con las diferentes texturas del juguete y conectándolos con lo natural, comprendiendo la relación existente entre la naturaleza y la producción los objetos.

El sonido de la matraca se generará gracias al accionar del giro de las alas entorno al eje dentado, o en forma de tuerca, pues dentro de estas alas se ubican unos tablones de madera flexible y liviana que al chocar con el eje central del juguete, provocan el sonido tronador, al igual que el juguete a escala normal.



PARQUE DE LA FAMILIA

Parque de bolsillo

Carretera Panamericana,

Antiguo Cuscatlán, La Libertad, El Salvador.

La intervención consiste en un Parque de bolsillo ubicado frente al atrio de la “Basílica de nuestra señora de Guadalupe”, esquina opuesta al “Instituto de las Hermanas Somascas” y frente a la carretera Panamericana.

Al ser conscientes del ambiente predominante de “caos” debido al alto flujo vial como peatonal y una presencia de comercio informal, este parque busca responder a la falta de espacio público seguro en el área y servir al peatón con un cruce peatonal en conjunto con una parada del transporte público.

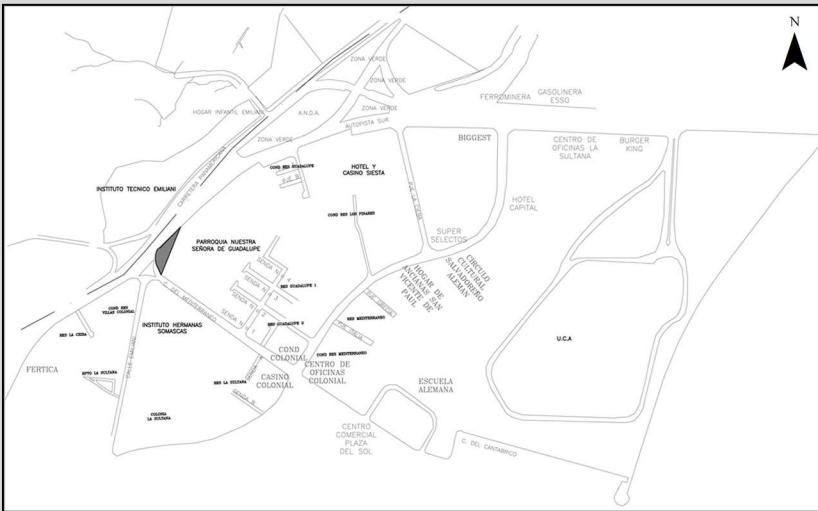
Materia

Diseño urbano

Catedrático

Arq. Víctor Hugo Medrano Parra

ESTADO ACTUAL



Croquis de ubicación

Sin escala

Tipo de intervención Abierta - Remanente vial

El área seleccionada se rescata de una porción del carril de desaceleración subutilizada, frente a una vía vehicular principal y de fuerte flujo a lo largo de todo el día, cabe resaltar que con la aplicación del parque en esta zona el peatón recupera parte de su seguridad vial.

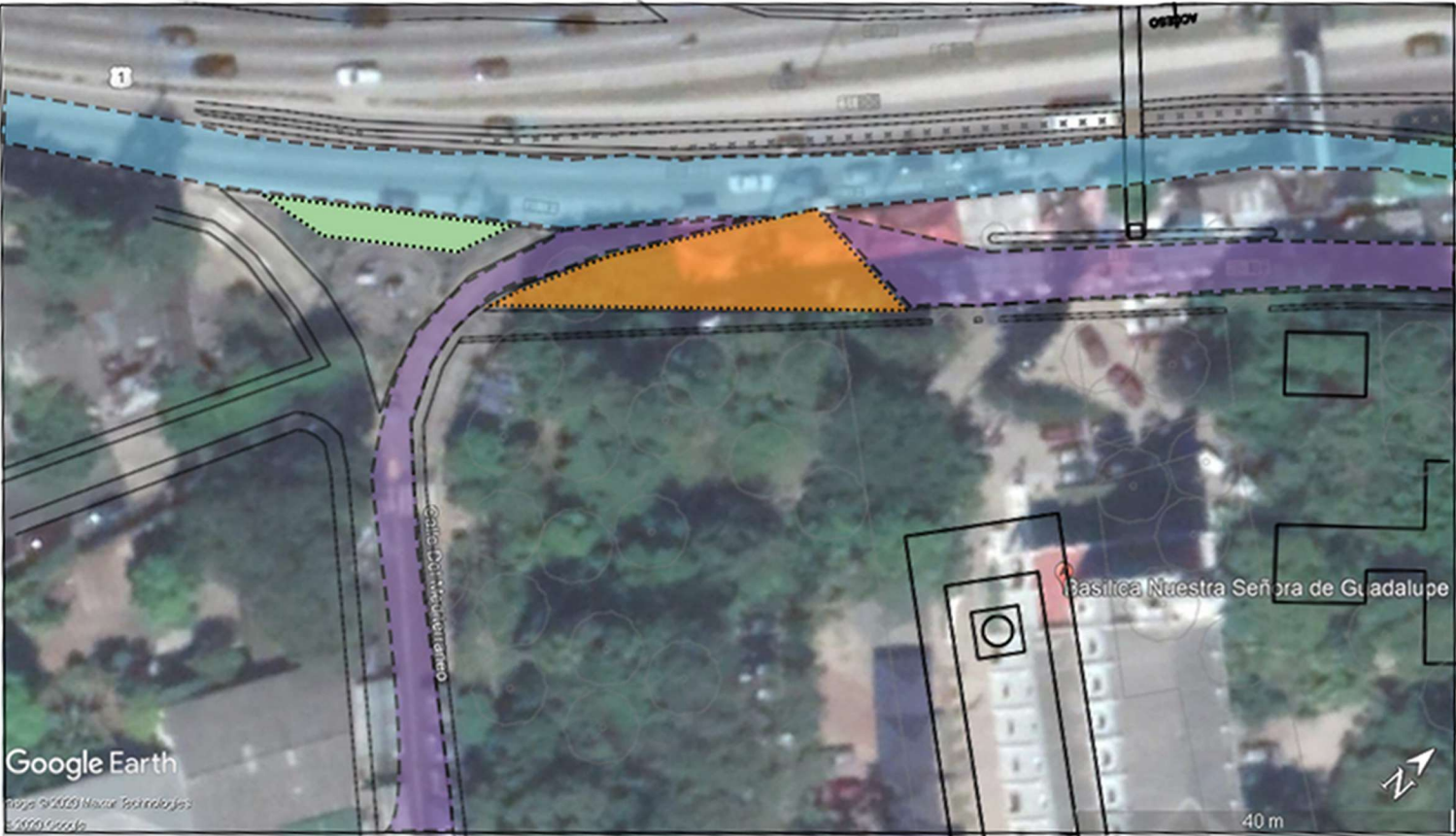
Vocación Estar y transición

Debido al alto flujo vial, delincuencia y la inexistencia de un área definida para poder acceder al transporte público, los peatones han perdido importancia y experimentan inseguridad, miedo y abusos cuando transitan por la zona; para ello, se propone un parque de bolsillo que permita convivencias sanas y un espacio seguro por el cual transitar y esperar el transporte.

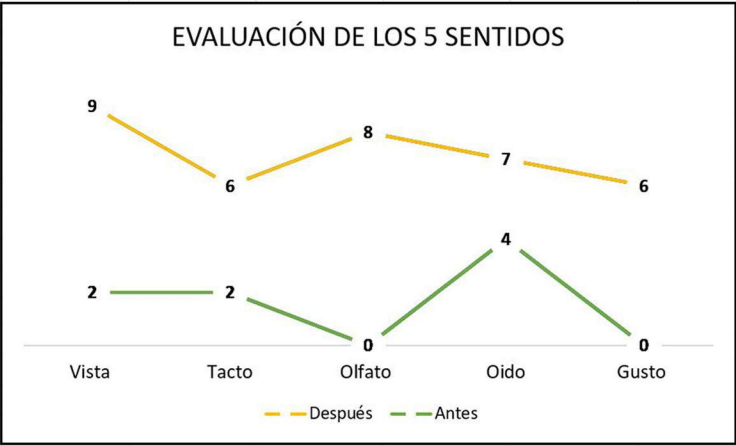
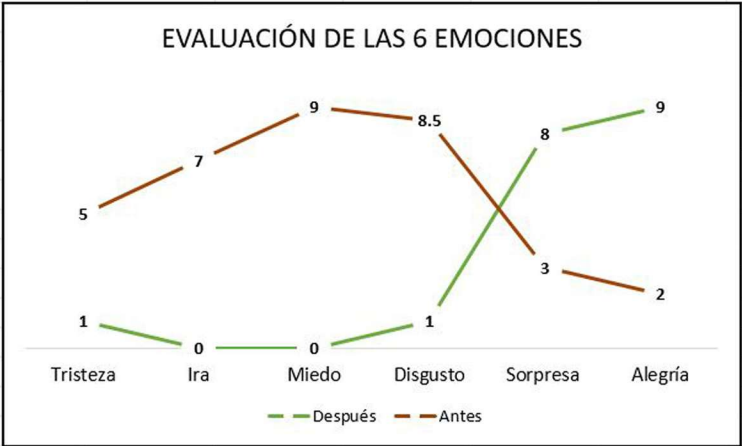


Fuente: Fotografías propias.

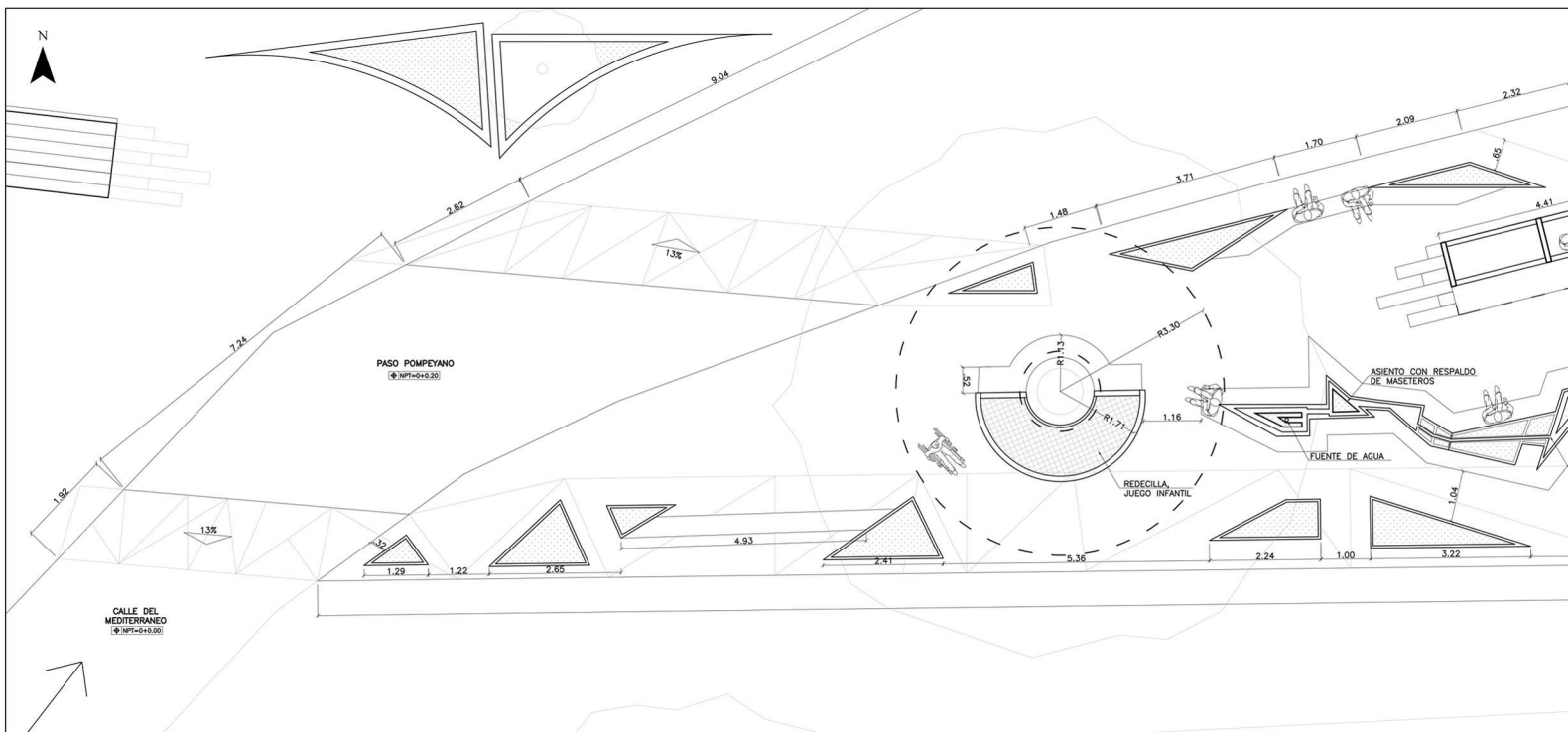
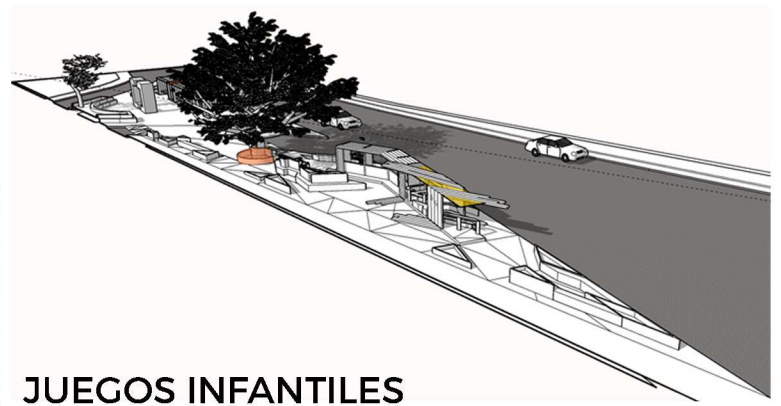
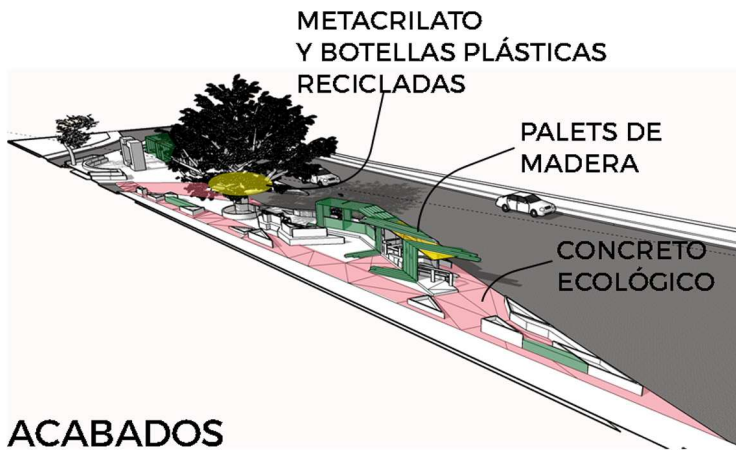
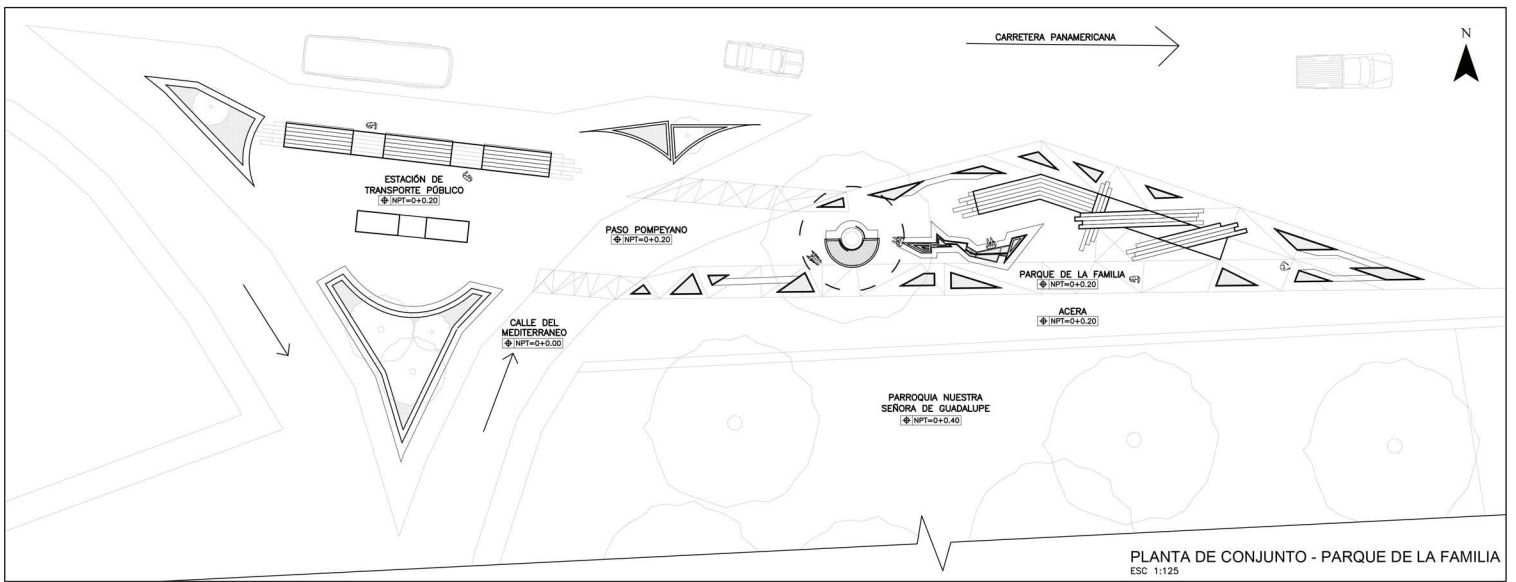
Reconocimiento de la zona y planteamiento de la intervención.

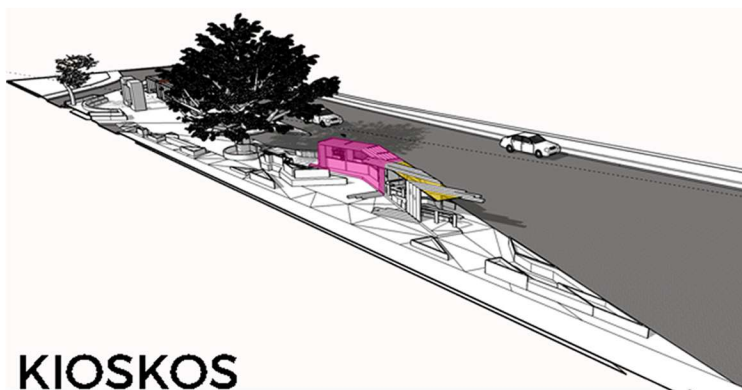


	Área de intervención
	Vías secundarias y carril de desaceleración
	Vías vehicular primaria
	Reubicación de para de autobus

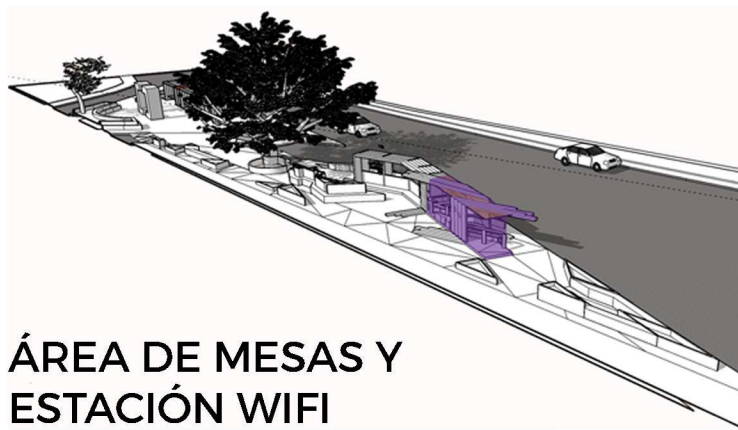


Evaluación de las emociones y sentidos percibidos actualmente en la zona en contraste de los proyectados luego de la intervención.

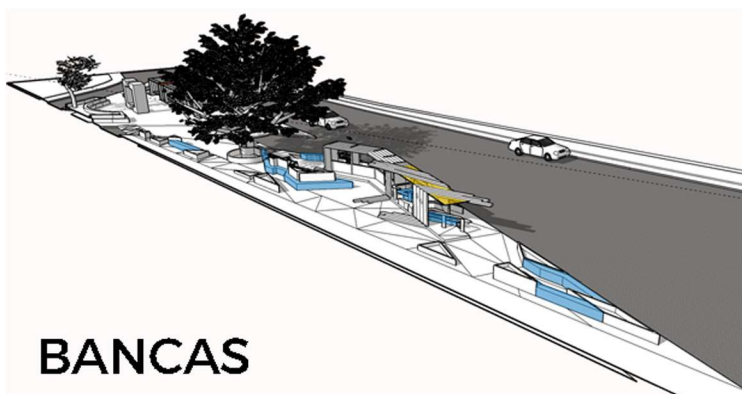




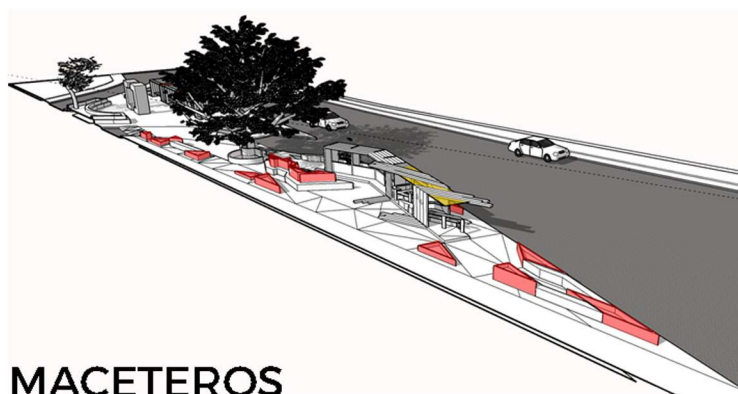
KIOSKOS



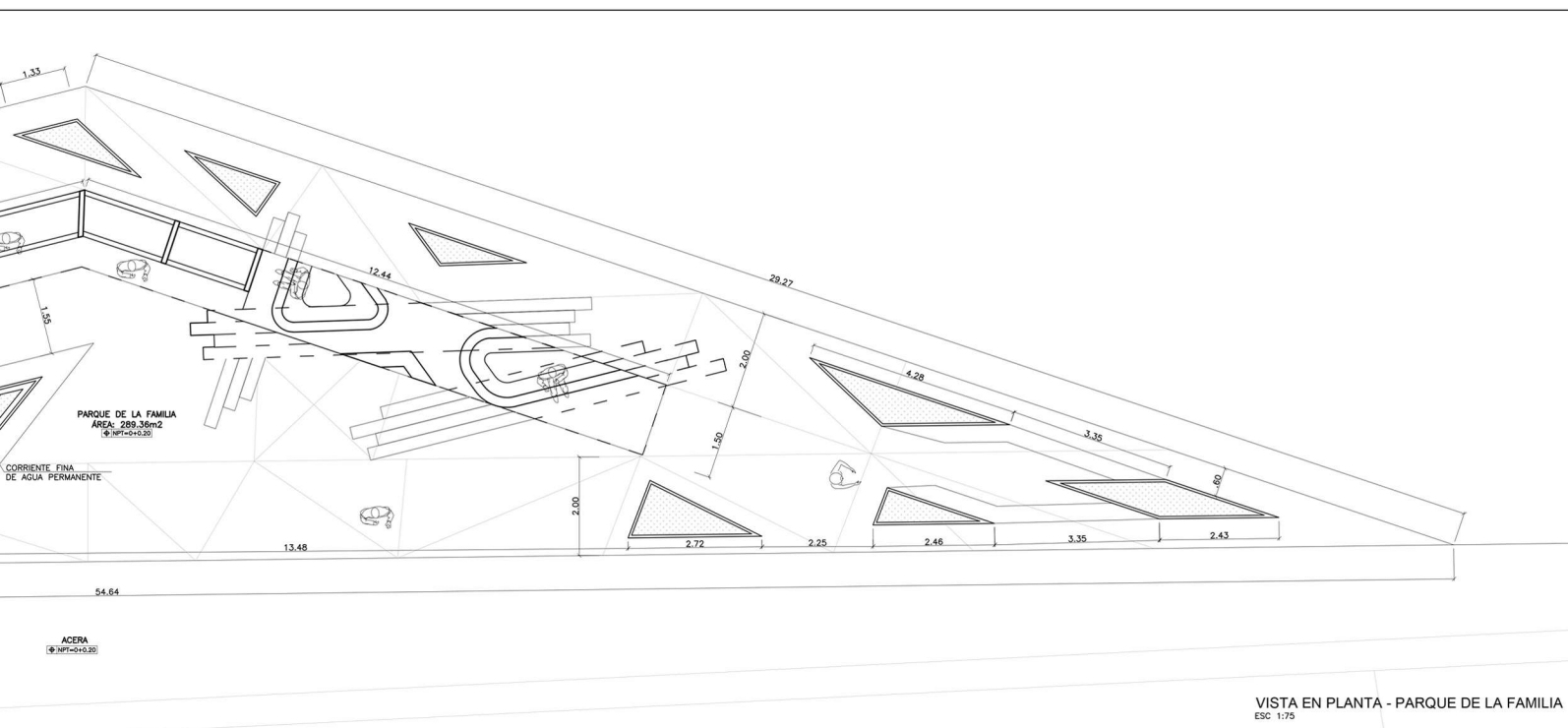
**ÁREA DE MESAS Y
ESTACIÓN WIFI**



BANCAS



MACETEROS









CASA AIRBNB

**San Jerónimo Tecuanipan
Puebla, México.**

Ante la necesidad planteada por dos personas de ofrecer un espacio más amplio y adecuado para su servicio de AIRBNB, el presente proyecto fue la propuesta presentada.

Un espacio flexible para cuatro personas, con los espacios básicos para su funcionamiento, con la característica de la aplicación de sistemas constructivos con la tierra como materia prima, ya que es un sello de los clientes quienes llevan un estilo de vida sustentable y por tanto un requisito para el proyecto.

En colaboración con:

José Eduardo Melara

Materia

Ecotecnologías

Catedrático

Lic. Lucio Tehuitzil Valencia

Ubicación



Área de intervención

100.0 m²

Clima

Templado subhúmedo

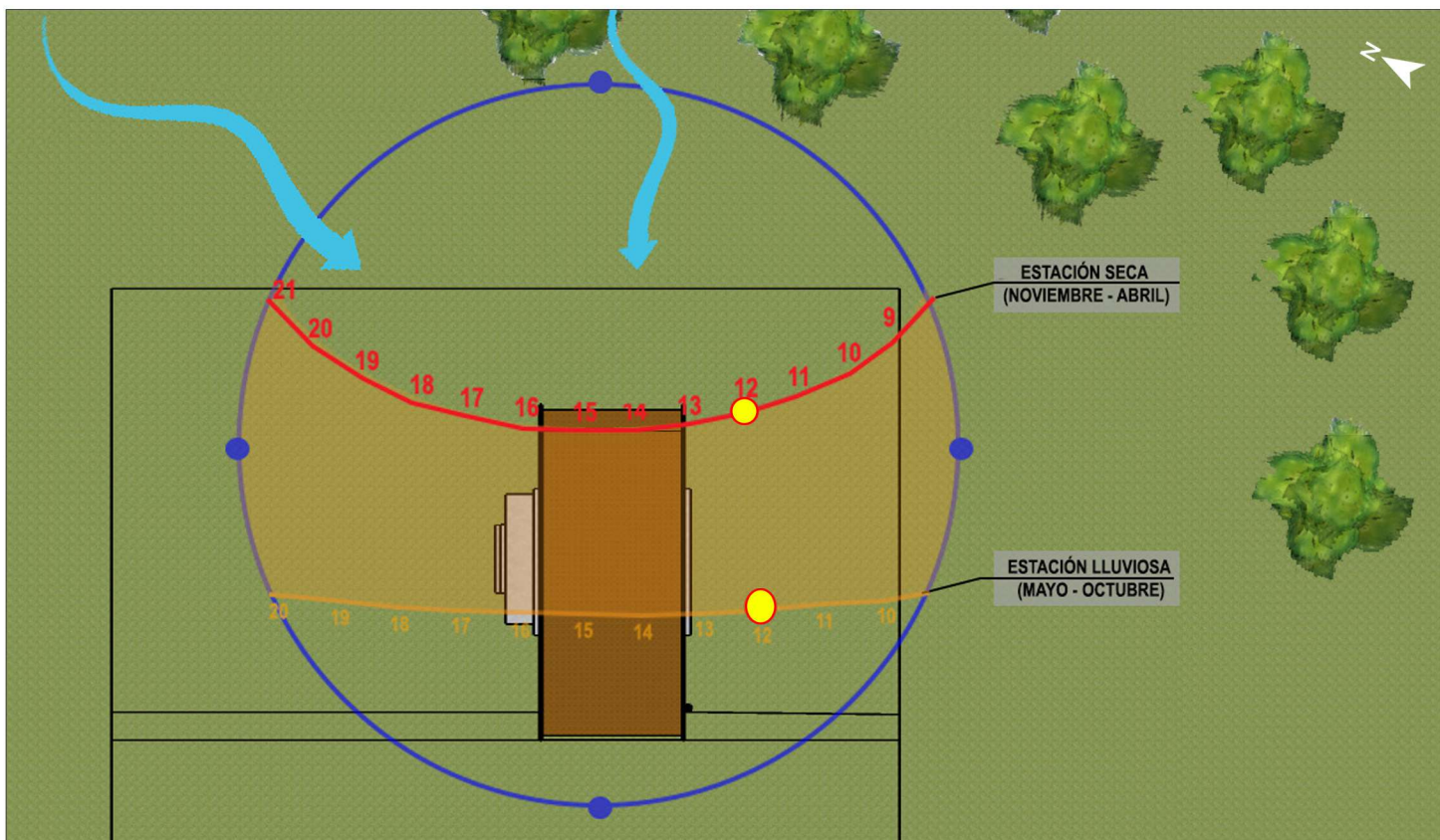
Vegetación

Bosques de Pino y Encino

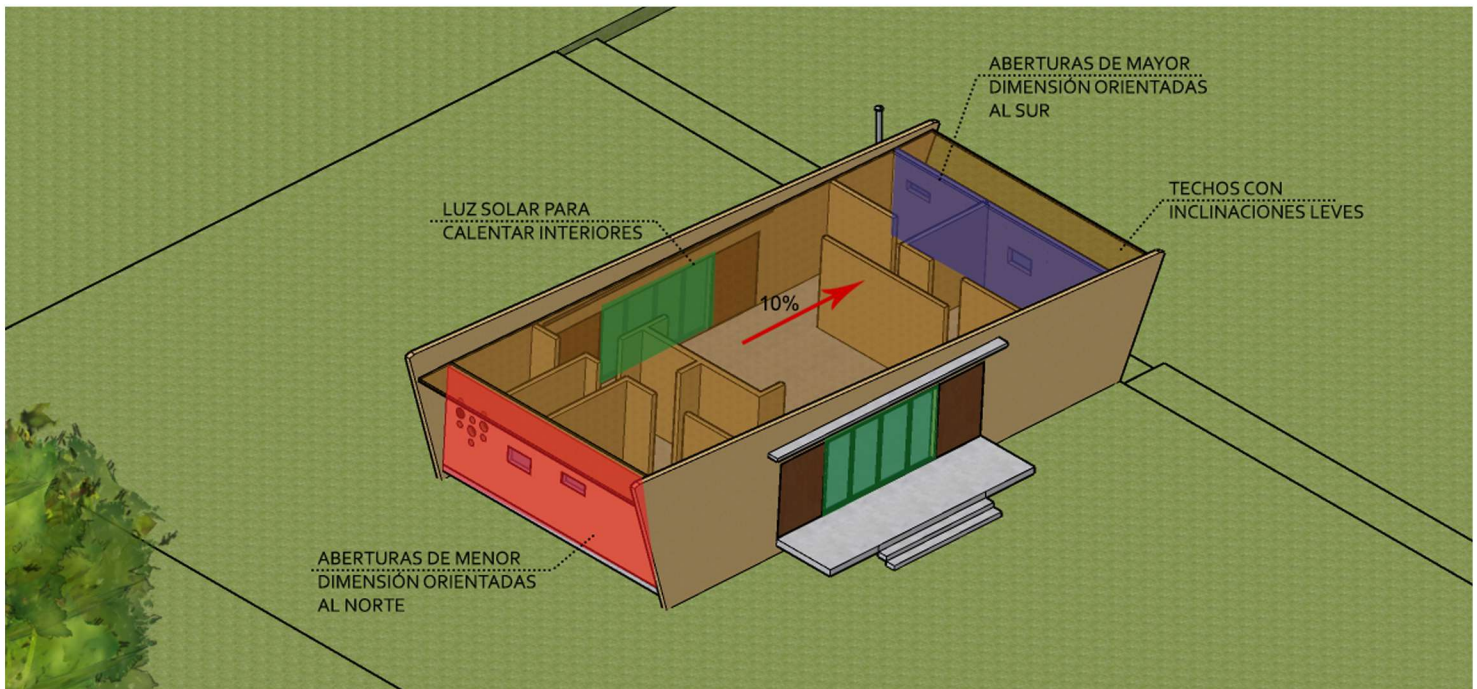
Recursos explotados

Piedra negra y tierra colorada

Diagrama de soleamiento y vientos predominantes



Características bioclimáticas



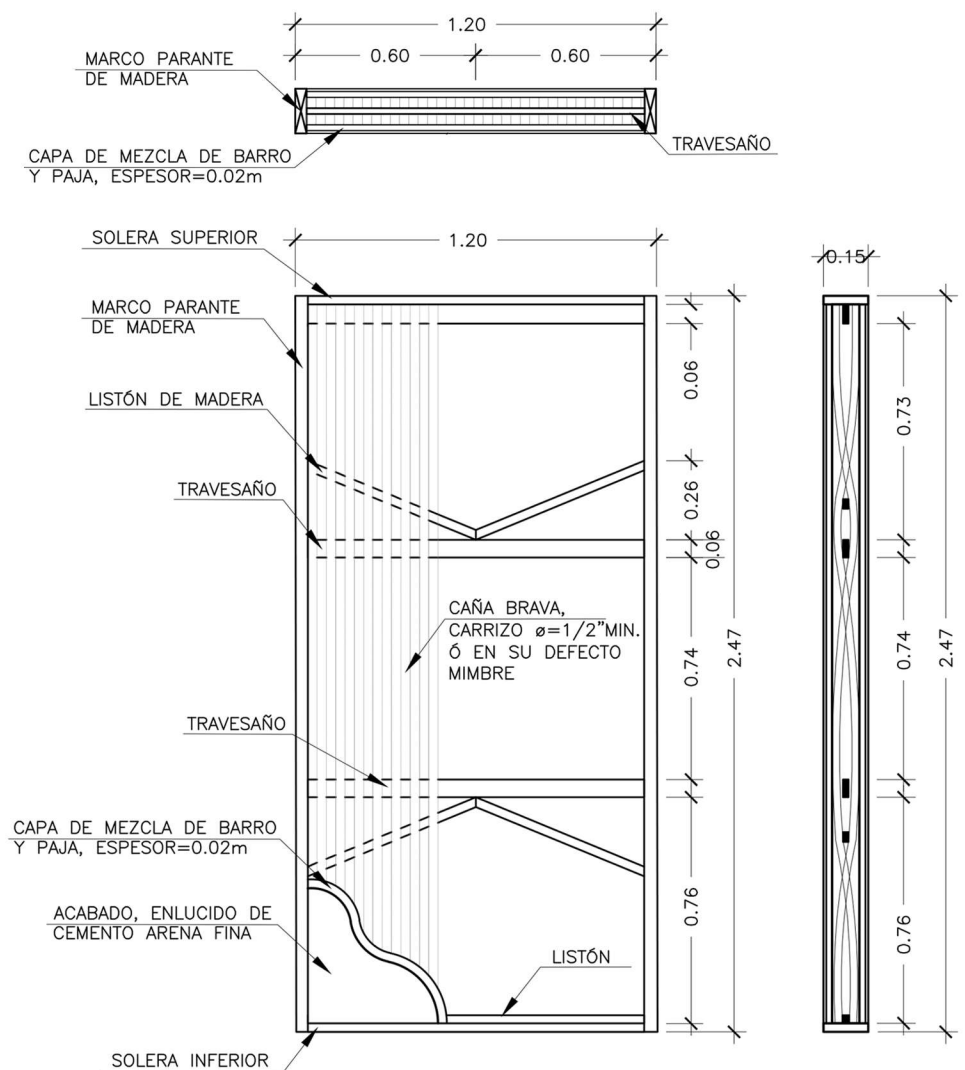
Sistema constructivo QUINCHA

Materiales básicos:

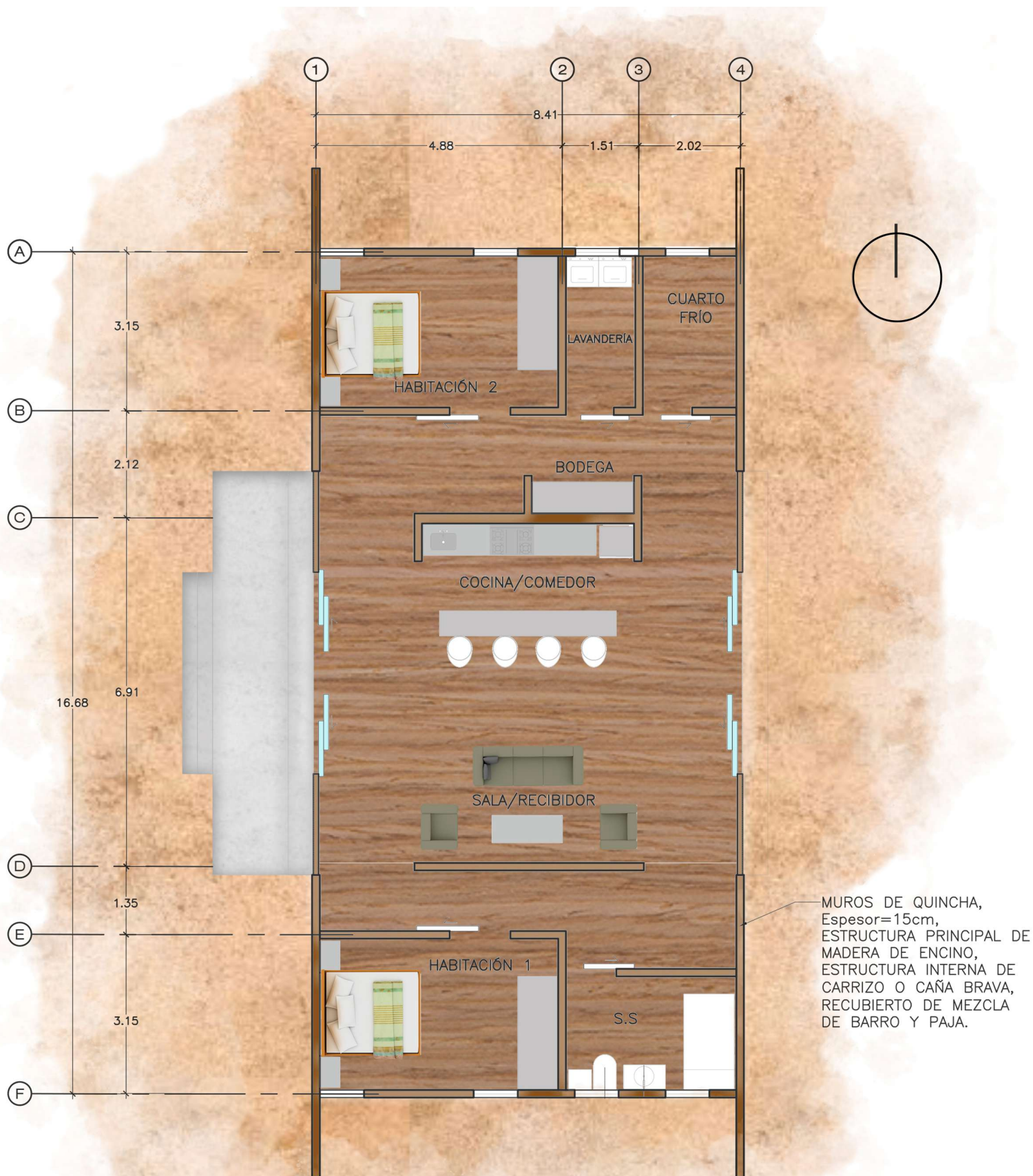
- Madera o troncos rollizos
- Caña, varillas de madera, carrizo o mimbre
- Mezcla de barro con paja

Ventajas

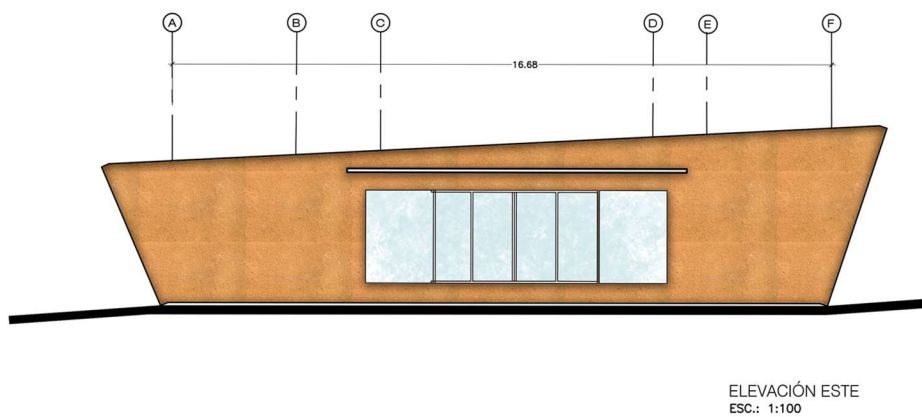
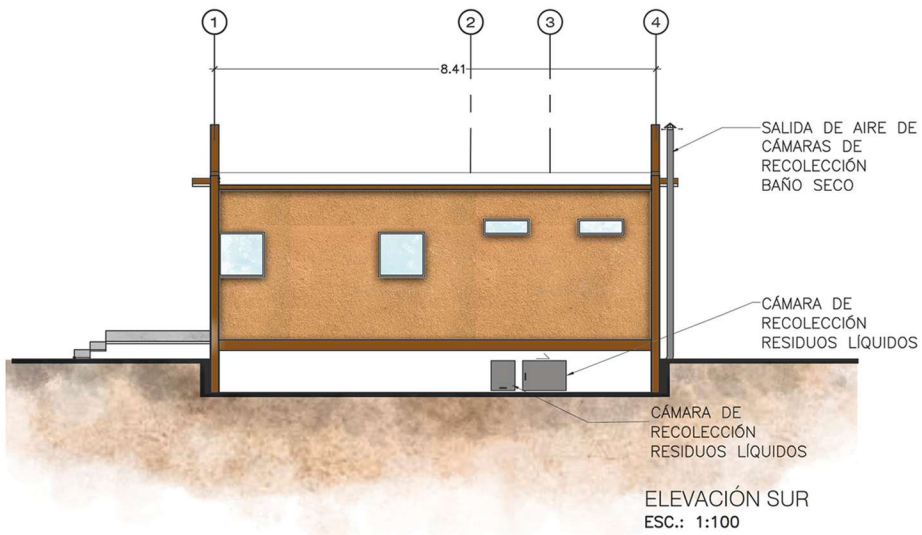
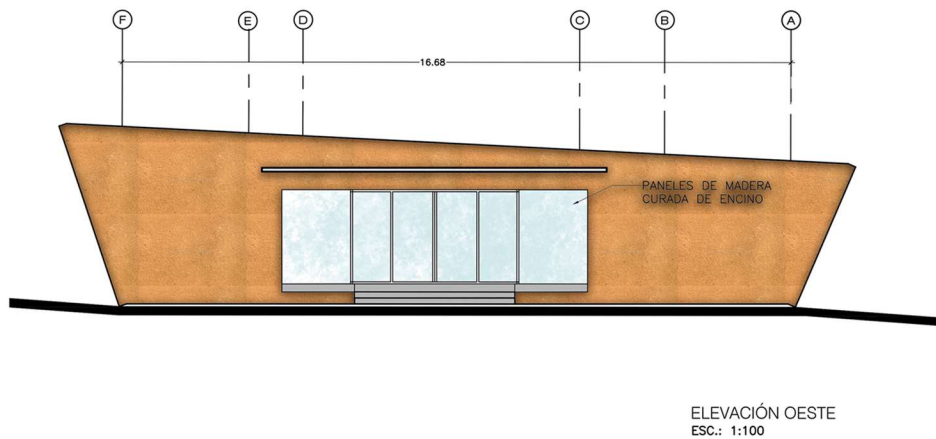
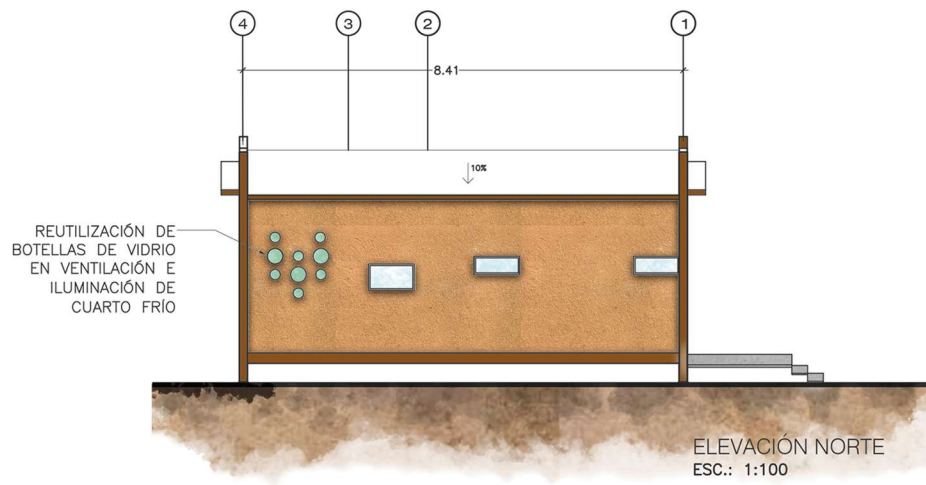
- No necesita mano de obra experimentada.
- Económica
- Modular
- Antisísmica
- Usa recursos locales

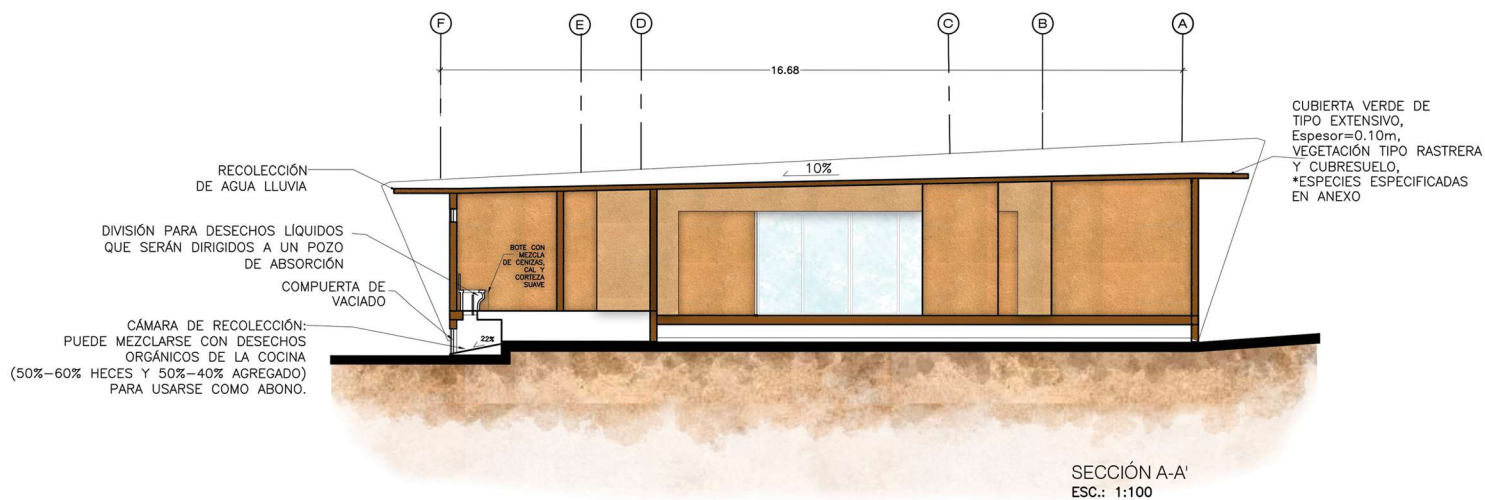


DETALLE DE PANEL TÍPICO - QUINCHA

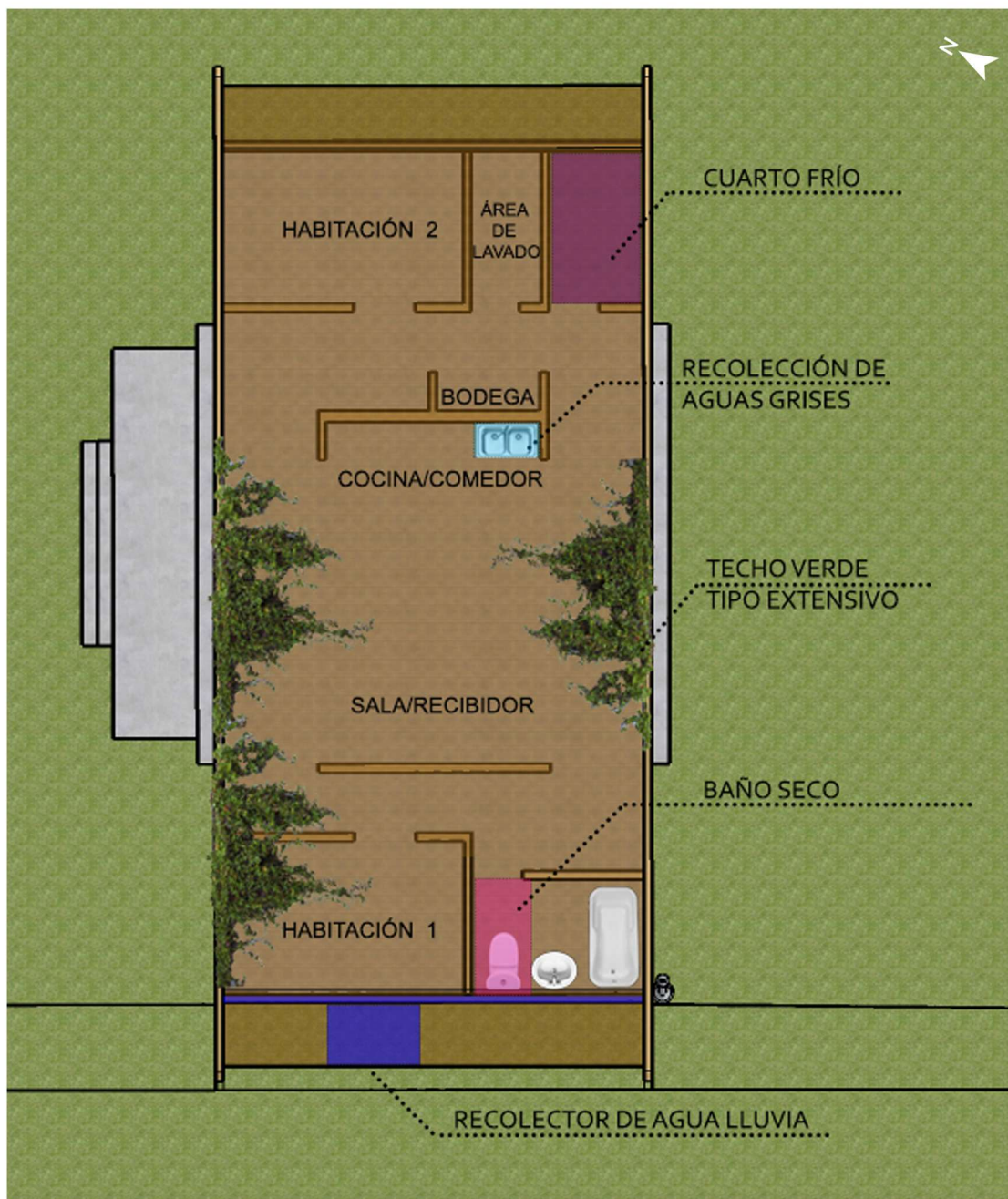


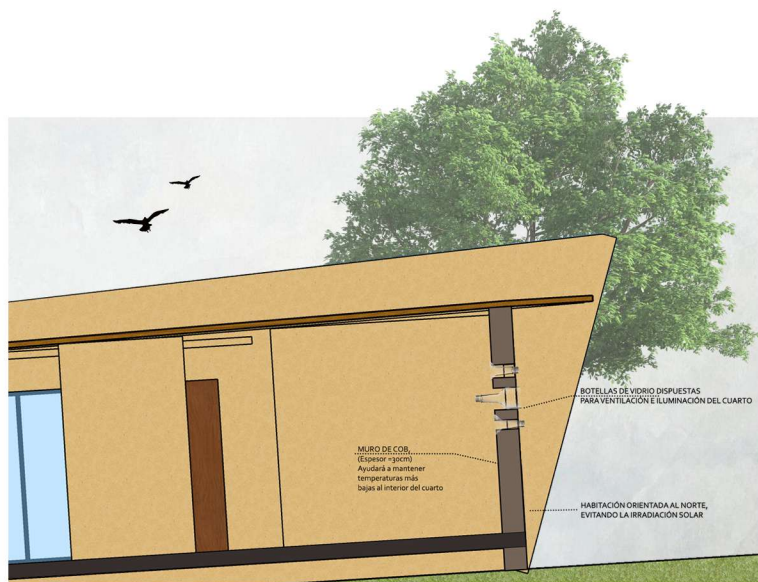
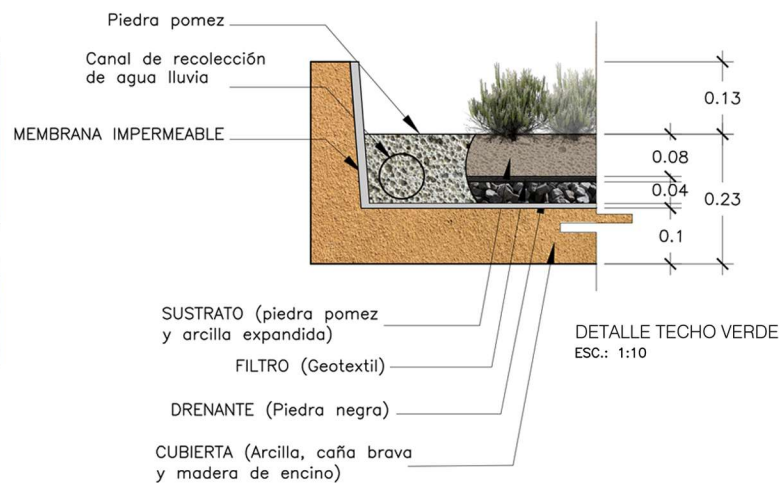
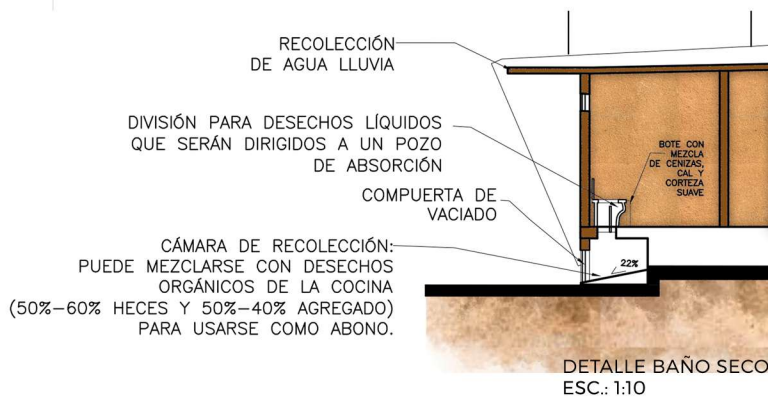
PLANTA ARQUITECTÓNICA
ESC.: 1:100





Ecotecnologías aplicadas





DETALLE RECOLECTOR AGUA LLUVIA

